

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Sriningsih,N(2008:63) mengungkapkan bahwa kegiatan menghitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta (*route counting/rational counting*). Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkrit. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai dengan sepuluh. Sedangkan usia 5 atau 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai pendidikan dasar. Pada masa usia TK, perkembangan gerak yang dikuasi

pada masa bayi. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Peningkatan kemampuan gerak terjadi seiring dengan meningkatnya kemampuan konsentrasi, koordinasi mata, tangan dan kaki. Perkembangan gerak akan optimal apabila anak memiliki kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuh.

Berdasarkan hasil identifikasi di lapangan, terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Anak kurang konsentrasi dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Perhatian anak cenderung mengarah pada hal-hal lain yang dianggap oleh dirinya menarik. Hal ini terkadang membuat proses pembelajaran berjalan lambat. (Nilawati,2012)

Dewasa ini, kemajuan teknologi sekarang ini berkembang sangat cepat. Hal ini dibuktikan dengan perkembangannya kemampuan manusia dalam menggunakan teknologi seperti komputer, *handphone*, internet dan *smartphone*. Bahkan anak kecil sekarang sudah mahir menggunakan perangkat komputer dan apabila

dirumahnya sudah ada koneksi internet sudah bisa mengakses internet.

Dengan adanya teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dalam berbagai masalah. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi ini adalah banyaknya aplikasi yang dibuat untuk media pembelajaran berhitung untuk anak. Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Oleh karena itu, akan dibuat sebuah aplikasi yang berbasis java desktop untuk memudahkan pembelajaran mengenal angka dan berhitung untuk anak TK. Diharapkan aplikasi ini bisa menarik minat anak untuk belajar berhitung.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, perumusan masalah yang diangkat pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi yang dapat sebagai media pembelajaran berhitung untuk anak TK.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan meliputi :

1. Pengguna adalah anak TK

2. Data yang ditampilkan berupa gambar berekstensi (* JPG) dan suara berekstensi (* WAV).
3. Aplikasi akan mengenalkan angka 1-30 dan lambang aritmatika.
4. Belajar menjumlahkan dan mengurangi angka-angka.
5. Terdapat soal-soal latihan untuk berhitung dan aplikasi akan memberitahukan apabila jawaban salah, untuk soal latihan terdapat 25 soal.
6. Diimplimentasikan menggunakan java SE

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian dan penulisan tugas akhir ini adalah membangun aplikasi pembelajaran berhitung dan mengenal angka untuk memudahkan anak TK bisa senang belajar berhitung.